SONY

Hi-Res Audio Player

使いかた

準備する

Hi-Res Audio Playerでできること

- Hi-Res Audio Playerとは [1]

準備1. インストール

- Hi-Res Audio Playerをインストールする [2]
- 必要なシステム環境 [3]

準備2. 接続

- コンピューターとデバイスを接続する [4]

準備3. 起動／初期設定

- 起動／デバイス設定をする（Windowsの場合） [5]
- 起動／デバイス設定をする（Macの場合） [6]

再生する

音楽再生

- 音楽ファイルを再生する [7]
- プレイリストを再生する [8]
- プレイバックメニューを使う [9]
- より高音質で再生する（Windowsの場合） [10]

- より高音質で再生する（Macの場合） [11]

プレイリスト作成／編集

- プレイリストを新規作成する [12]
- プレイリストを保存する [13]
- プレイリストを編集する [14]

お知らせ

仕様

- 必要なシステム環境 [15]
- 対応フォーマットについて [16]

商標

- 商標について [17]

ソフトウェアライセンス

- ソフトウェアライセンス [18]

よくある質問

困ったときは

症状と対処方法

- 「環境設定」画面で「デバイス名」にデバイスが表示されない。 [19]
- 接続しているデバイスからノイズが発生する。 [20]
- MacでDSDファイルが再生できない。 [21]
- 初期設定で、[DSD over PCM]が選択できない。 [22]
- ファイルのドラッグアンドドロップができない。 [23]
- m4aファイルが再生できない。 [24]

[1] 使いかた ｜ 準備する ｜ Hi-Res Audio Playerでできること

Hi-Res Audio Playerとは

Hi-Res Audio Playerは、簡単な操作で高音質ファイルの再生を楽しめる音楽再生ソフトウェアです。

簡単な操作でハイレゾ音源を再生

デバイスとお使いのコンピューターを接続し、簡単な設定をするだけで、音楽配信サイトなどで購入したDSDファイルなどのハイレゾ音源を再生できます。

プレイリスト機能

プレイリストを作成して、お好みの曲を好きな順番で再生できます。
作成したプレイリストは、保存、編集できます。

より高音質な再生設定

音楽ファイルをあらかじめコンピューターのメモリーに読み込んでから再生することで、コンピューターのCPUの負荷を低く抑え、安定した音質で再生ができます。

[2] 使いかた ｜ 準備する ｜ 準備1. インストール

Hi-Res Audio Playerをインストールする

Hi-Res Audio Playerをお使いのコンピューターにインストールします。

1. 以下のソニーサービスサイトから「Hi-Res Audio Player」をダウンロードする。
   http://www.sony.jp/support/systemstereo/
   インストールの手順については、上記のサイトをご覧ください。

ヒント

- Hi-Res Audio Playerをアンインストールするには、「プログラムと機能」（Windows Vista、Windows 7、Windows 8）からアンインストールしてください。

[3] 使いかた ｜ 準備する ｜ 準備1. インストール

必要なシステム環境

Hi-Res Audio Playerは以下のシステム環境に対応しています。

OS

- Windows 8.1 (32 bit/64 bit)
- Windows 8 (32 bit/64 bit)
- Windows 7 (SP1、32 bit/64 bit)
- Windows Vista (SP2、32 bit/64 bit)
- Mac OS X v10.6、10.7、10.8、10.9、10.10

ご注意

- 上記のOSがコンピューターの工場出荷時にインストールされている必要があります。アップグレードした場合や、マルチブート環境の場合は、動作保証いたしません。
- 推奨環境すべてのコンピューターについて動作を保証するものではありません。また、自作コンピューターなどへお客様自身がインストールしたものや、アップグレードしたもの、マルチブート環境、マルチモニタ環境での動作保証はいたしません。

CPU

Intel Core 2プロセッサー 1.6 GHz以上

メモリー

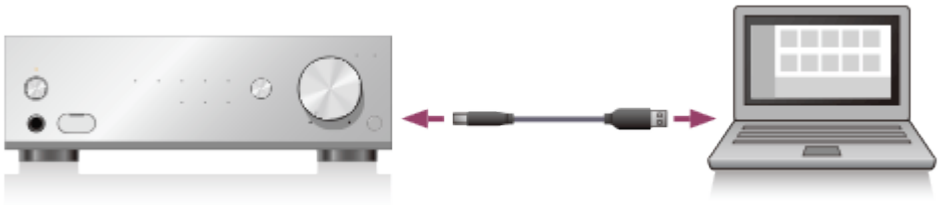
1 GB以上

画面解像度

1,024 × 768 ピクセル以上

コンピューターとデバイスを接続する

コンピューターのUSB端子とデバイスのUSB端子をUSBケーブルで接続します。



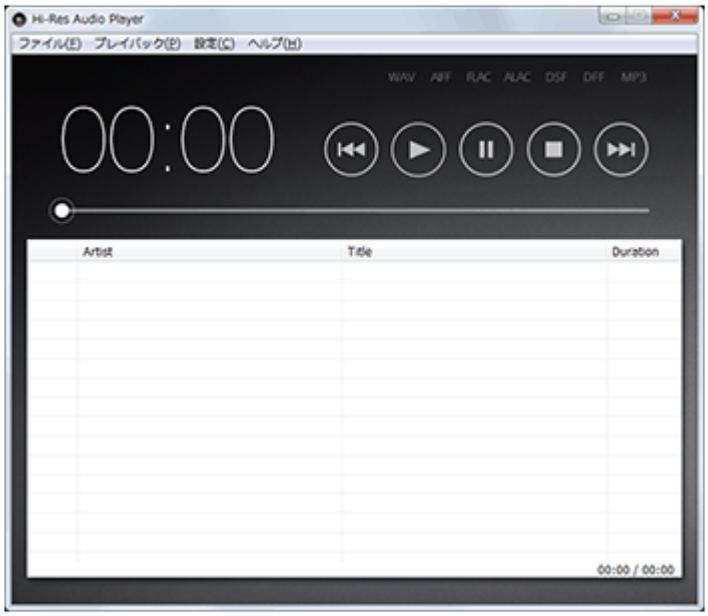
起動／デバイス設定をする（Windowsの場合）

Hi-Res Audio Playerを起動して、使用するデバイスを設定します。

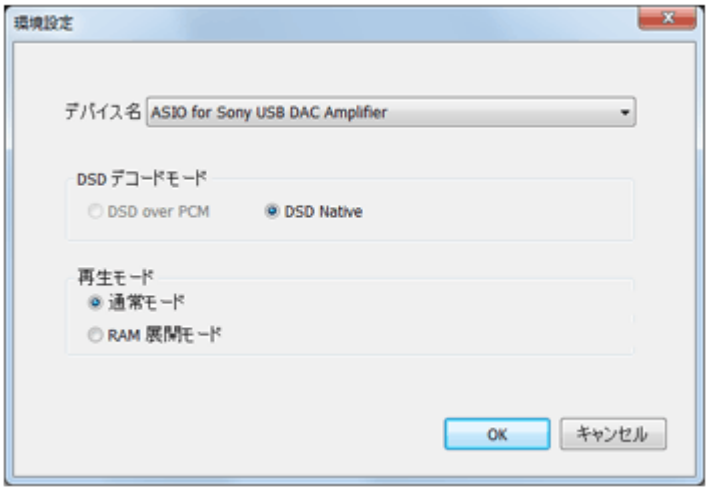
ご注意

- Hi-Res Audio Playerを起動する前に、コンピューターとデバイスをUSBケーブルで接続してください。接続していない状態でHi-Res Audio Playerを起動すると、Hi-Res Audio Playerにデバイスが表示されません。

1. スタートメニューから［Hi-Res Audio Player］を選ぶ。
   Hi-Res Audio Playerが起動します。



2. ［設定］メニューから［デバイス］を選ぶ。
   ［環境設定］画面が表示されます。



3. ［デバイス名］ドロップダウンリストから接続しているデバイスを選び、［OK］をクリックする。

---

[6] 使いかた ｜ 準備する ｜ 準備3. 起動／初期設定

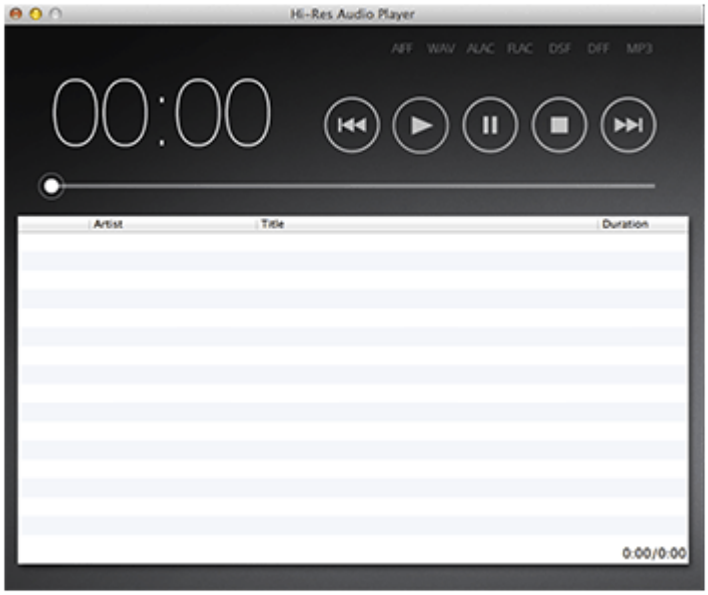
起動／デバイス設定をする（Macの場合）

Hi-Res Audio Playerを起動して、使用するデバイスを設定します。

ご注意

- Hi-Res Audio Playerを起動する前に、MacとデバイスをUSBケーブルで接続してください。接続していない状態でHi-Res Audio Playerを起動すると、Hi-Res Audio Playerにデバイスが表示されません。

1. アプリケーションから［Hi-Res Audio Player］を選ぶ。
   Hi-Res Audio Playerが起動します。



2. メニューバーの［Hi-Res Audio Player］から［環境設定］を選ぶ。
   ［環境設定］画面が表示されます。

3. ［デバイス名］ドロップダウンリストから接続しているデバイスを選び、［OK］をクリックする。

---

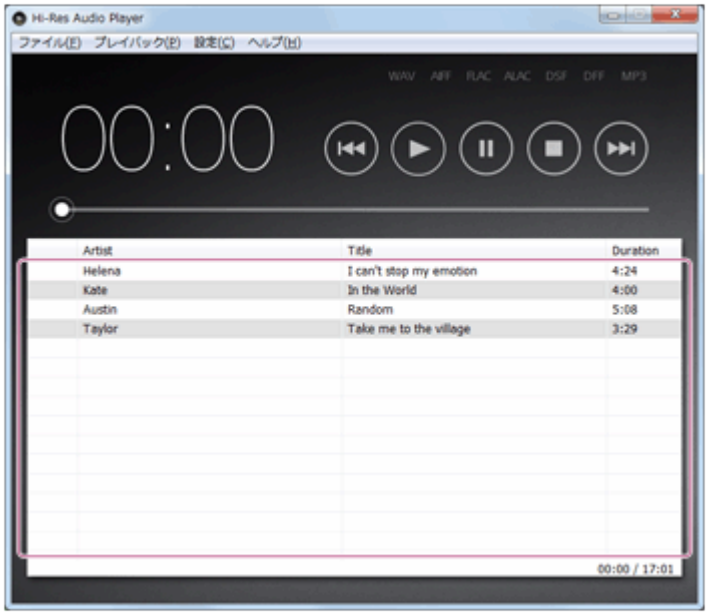
[7] 使いかた ｜ 再生する ｜ 音楽再生

音楽ファイルを再生する

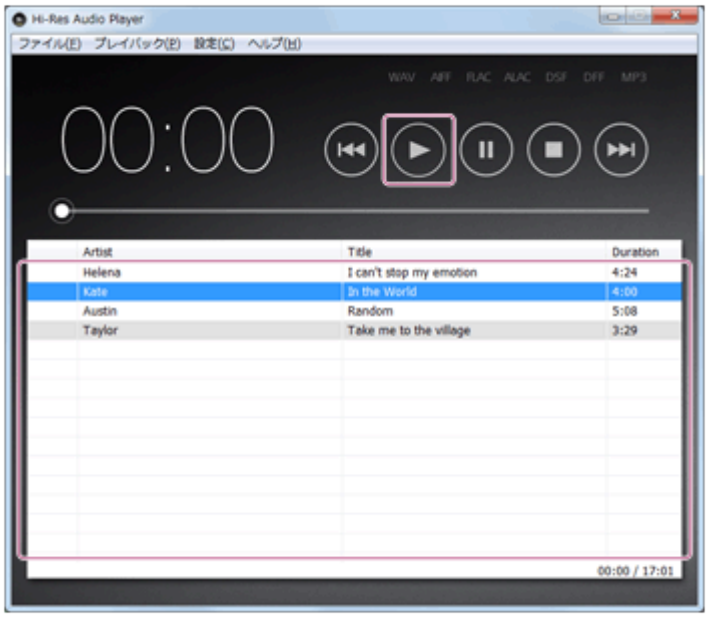
音楽ファイルをHi-Res Audio Playerのプレイリストに追加して、再生します。

1. 画面下部のプレイリストに音楽ファイルをドラッグ&ドロップして追加する。

［ファイル］メニューから［ファイルを追加］を選んで音楽ファイルを追加することもできます。



2. 再生したい音楽ファイルを選び、 をクリックする。
   音楽ファイルの再生が始まります。
   再生を停止するには、 をクリックします。



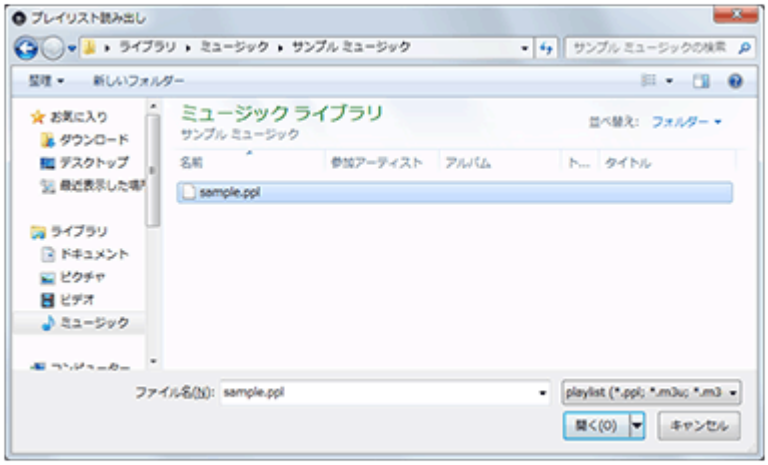
ヒント

- 画面上部のボタンをクリックして、以下の再生操作ができます。
  - ：前の曲に移動します。
  - ：再生を開始します。
  - ：再生を一時停止します。
  - ：再生を停止します。
  - ：次の曲に移動します。
- 再生中に画面上部のスライダーをドラッグすると、再生位置を移動できます。
- 手順1で［ファイル］メニューから［オーディオ CD を開く］を選び、CDドライブを選んで、音楽CDを再生することもできます。音楽CDを再生するときに表示されるプレイリストは、保存できません。

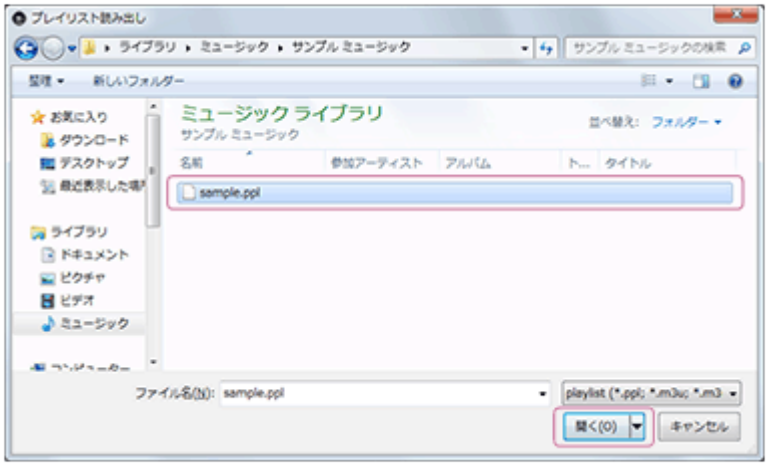
プレイリストを再生する

Hi-Res Audio Playerでは、プレイリストを保存できます。
保存したプレイリストを読み込んで、お好みの曲を好きな順番で再生できます。

1. ［ファイル］メニューから［プレイリスト読み出し］を選ぶ。
   ［プレイリスト読み出し］画面が表示されます。



2. 読み込みたいプレイリスト（拡張子 .ppl、.m3u）を選び、［開く］をクリックする。



   選んだプレイリストが読み込まれます。

3. をクリックする。
   プレイリストの先頭の音楽ファイルから、再生が始まります。
   再生を停止するには、 をクリックします。

ヒント

- プレイリストで音楽ファイルを選んでダブルクリックし、再生することもできます。

プレイバックメニューを使う

プレイバックメニューを使って、音楽ファイルの再生操作ができます。

1. ［プレイバック］メニューを選ぶ。
   ［プレイバック］メニューの項目が表示されます。

2. 項目を選ぶ。

プレイバックメニュー項目一覧

以下の項目を選択できます。

停止：
再生を停止します。

一時停止:
再生を一時停止します。

再生：
再生を開始します。

前の曲へ：
前の曲に移動します。

次の曲へ：
次の曲に移動します。

シャッフル再生：
プレイリストの曲をシャッフル再生します。

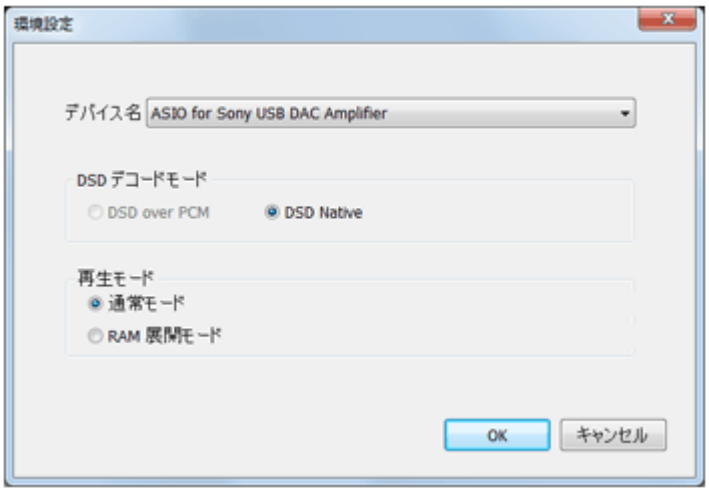
リピート再生：
リピート再生の方法を選びます。

- 通常再生(リピートしない)：リピート再生しません。
- リピート(プレイリスト)：プレイリスト内のすべてのファイルを繰り返し再生します。
- リピート(タイトル)：選択している曲のみを繰り返し再生します。

より高音質で再生する（Windowsの場合）

より高音質で再生するための設定ができます。

1. ［設定］メニューから［デバイス］を選ぶ。
   ［環境設定］画面が表示されます。



2. ［DSD デコードモード］または［再生モード］で、設定したい項目を選び、［OK］をクリックする。

設定項目の詳細

以下の項目を選択できます。
お使いのデバイスによっては、設定できない項目があります。

DSD デコードモード

DSDファイルを再生するときの再生方式を選べます。

DSD over PCM:DoP(DSD Audio over PCM Frames)と呼ばれる再生方式です。通常のPCM方式の音楽信号にDSD信号を埋め込んで再生します。

DSD Native：ASIO2.1ドライバーによって、PCM方式への変換を行わずに、DSDフォーマットの音楽信号をダイレクトに転送します。

再生モード

音楽ファイルを再生するときのファイルへのアクセス方法を選べます。

通常モード：通常のファイルのアクセスと同じように、音楽ファイルを読み込みながら再生します。

RAM 展開モード：音楽ファイルをあらかじめメモリーに読み込んでから再生します。再生と同時に読み込みを行わないため、コンピューターのCPUの負荷を抑えて、安定した状態で再生できます。より高音質で再生したい場合に選びます。

ご注意

- ［再生モード］で［RAM 展開モード］を選ぶと、お使いのコンピューターの処理速度が遅い場合は、再生が始まるまでに時間がかかることがあります。

より高音質で再生する（Macの場合）

より高音質で再生するための設定ができます。

1. メニューバーの［Hi-Res Audio Player］から［環境設定］を選ぶ。
   ［環境設定］画面が表示されます。

2. ［再生モード］で設定したい項目を選び、［OK］をクリックする。

設定項目の詳細

以下の項目を選択できます。

再生モード

音楽ファイルを再生するときのファイルへのアクセス方法を選べます。

通常モード：通常のファイルのアクセスと同じように、音楽ファイルを読み込みながら再生します。

RAM 展開モード：音楽ファイルをあらかじめメモリーに読み込んでから再生します。再生と同時に読み込みを行わないため、MacのCPUの負荷を抑えて、安定した状態で再生できます。

より高音質で再生したい場合に選びます。

ご注意

- ［再生モード］で［RAM 展開モード］を選ぶと、お使いのMacの処理速度が遅い場合は、再生が始まるまでに時間がかかることがあります。

ヒント

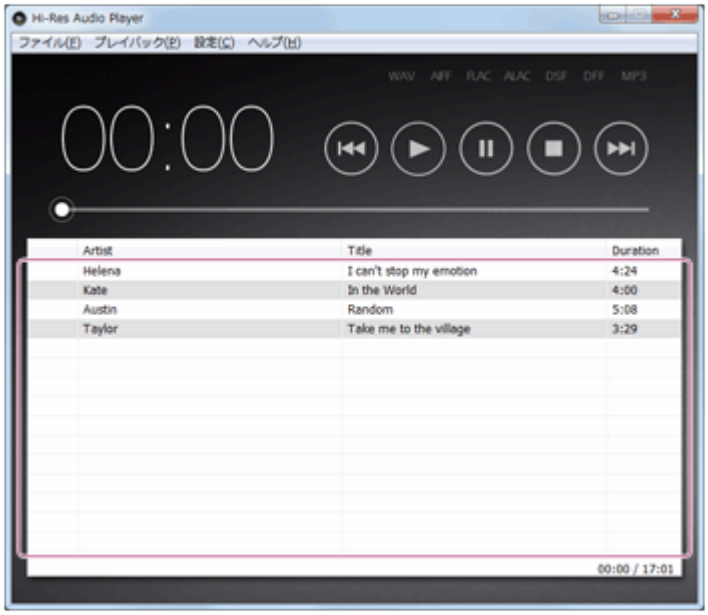
- ［再生モード］で［RAM 展開モード］を選んだ場合は、使用するメモリーの最大容量を設定できます。よく再生する音楽ファイルの最大サイズ以上に合わせて、メモリ容量を指定してください。

プレイリストを新規作成する

新しくプレイリストを作成して、お好みの曲を好きな順番で再生できます。

1. ［ファイル］メニューから［プレイリスト作成］を選ぶ。

2. 画面下部のプレイリストに音楽ファイルをドラッグ&ドロップして追加する。
   ［ファイル］メニューから［ファイルを追加］を選んで音楽ファイルを追加することもできます。



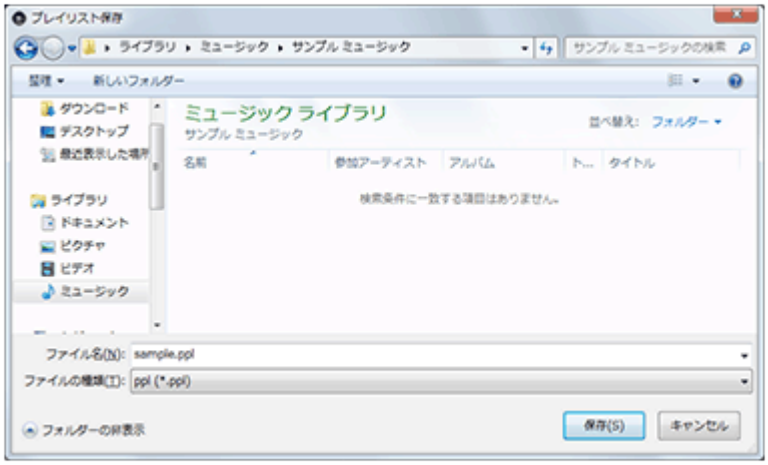
[13] 使いかた ｜ 再生する ｜ プレイリスト作成／編集

プレイリストを保存する

作成したプレイリストを保存します。

1. プレイリストを作成する。

2. ［ファイル］メニューから［プレイリスト保存］を選ぶ。
   ［プレイリスト保存］画面が表示されます。



3. 保存先を選び、名前を入力して、［保存］をクリックする。
   プレイリストが保存されます。

ご注意

- 音楽CDを再生しているときに表示されるプレイリストは、保存できません。

---

[14] 使いかた ｜ 再生する ｜ プレイリスト作成／編集

プレイリストを編集する

プレイリストに登録した音楽ファイルを削除したり、曲順を入れ替えたりできます。

音楽ファイルを削除する

プレイリストで削除したい音楽ファイルを選び、［ファイル］メニューから［ファイルを消去］を選びます。「Delete」キーを押しても、音楽ファイルを削除できます。

曲順を入れ替える

プレイリストで位置を移動したい音楽ファイルを選び、移動先にドラッグ&ドロップします。

---

[15] 使いかた ｜ お知らせ ｜ 仕様

必要なシステム環境

Hi-Res Audio Playerは以下のシステム環境に対応しています。

OS

- Windows 8.1 (32 bit/64 bit)
- Windows 8 (32 bit/64 bit)
- Windows 7 (SP1、32 bit/64 bit)
- Windows Vista (SP2、32 bit/64 bit)
- Mac OS X v10.6、10.7、10.8、10.9、10.10

ご注意

- 上記のOSがコンピューターの工場出荷時にインストールされている必要があります。アップグレードした場合や、マルチブート環境の場合は、動作保証いたしません。
- 推奨環境すべてのコンピューターについて動作を保証するものではありません。また、自作コンピューターなどへお客様自身がインストールしたものや、アップグレードしたもの、マルチブート環境、マルチモニタ環境での動作保証はいたしません。

CPU

Intel Core 2プロセッサー 1.6 GHz以上

メモリー

1 GB以上

画面解像度

1,024 × 768 ピクセル以上

---

[16] 使いかた ｜ お知らせ ｜ 仕様

対応フォーマットについて

Hi-Res Audio Playerが対応している音声ファイルフォーマットは以下の通りです。AACなど、Hi-Res Audio Playerが対応していないフォーマットの再生をしたい場合は、Media Goなど他の音楽再生プレーヤーをお使いください。

- DSF(.dsf) : 2.8 MHz/5.6 MHz
- DSDIFF(.dff) : 2.8 MHz/5.6 MHz
- PCM(.wav/.aiff/.aif) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
- FLAC(.flac) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
- ALAC(.m4a) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
- MP3(.mp3) : 32 kbps～320 kbps

---

[17] 使いかた ｜ お知らせ ｜ 商標

商標について

- Microsoft およびWindows、Windows Vista、Windows Mediaは、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標、または商標です。
- MacおよびMac OSは米国および他の国で登録されたApple Inc.の商標です。
- ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.
- “DSD”は登録商標です。
- MPEG Layer-3オーディオコーディング技術とその特許は、Fraunhofer IISおよびThomsonから許諾されています。

その他、本書で登場するシステム名、製品名は、一般に各開発メーカーの登録商標あるいは商標です。なお、本文中では™、®マークは明記していません。

---

[18] 使いかた ｜ お知らせ ｜ ソフトウェアライセンス

ソフトウェアライセンス

---

libFLAC

Copyright © 2000-2009 Josh Coalson
Copyright © 2011-2013 Xiph.

Org Foundation Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ALAC

Apache License
Version 2.0, January 2004
http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a “NOTICE” text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an “AS IS” BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

---

[19] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

［環境設定］画面で［デバイス名］にデバイスが表示されない。

- デバイスのドライバーがコンピューターにインストールされているか確認してください。
- コンピューターとデバイスが正しく接続されているか確認してください。

---

[20] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

接続しているデバイスからノイズが発生する。

- Hi-Res Audio Playerで再生中に、Windows標準のドライバー（Direct Sound）を使用する別のアプリケーションで再生を開始し、Hi-Res Audio Playerを終了すると、ノイズが発生することがあります。そのような場合は、Direct Soundを使用するアプリケーションを一旦終了し、再度そのアプリケーションを起動してください。

---

[21] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

MacでDSDファイルが再生できない。

- Hi-Res Audio Playerは最新版（Ver1.2.2以上）を使用してください。また、お使いのデバイスによっては、Mac用の専用ドライバーをインストールする必要があります。
  ドライバー、Hi-Res Audio Playerのダウンロードはこちらのページをご覧ください。
  http://www.sony.jp/support/netjuke/download/#dv

---

[22] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

初期設定で、[DSD over PCM]が選択できない。

- お使いのデバイスがDSD over PCM (DoP)非対応の場合は選択することはできませんが、DSD Native再生に対応している場合はDSD Native方式が選択され、DSDファイル再生をお楽しみいただけます。詳しくは、お使いのデバイスの取扱説明書をご覧ください。

[23] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

ファイルのドラッグアンドドロップができない。

- Hi-res audio playerが対応している拡張子のファイルのみ可能です。Hi-Res Audio Playerが対応している音声ファイルフォーマットは以下の通りです。
  - DSF(.dsf) : 2.8 MHz/5.6 MHz
  - DSDIFF(.dff) : 2.8 MHz/5.6 MHz
  - PCM(.wav/.aiff/.aif) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
  - FLAC(.flac) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
  - ALAC(.m4a) : 44.1 kHz～384 kHz, 16 bit～32 bit
  - MP3(.mp3) : 32 kbps～320 kbps
- フォルダのドラッグアンドドロップはできません。

[24] よくある質問 | 困ったときは | 症状と対処方法

m4aファイルが再生できない。

- m4aファイルにはALACとAACの2種類ありますが、Hi-Res Audio PlayerはAACに対応していません。再生ファイルの種類をご確認ください。